

Schnellstartanleitung



DOS-Version
CD-ROM-Paket





Systemanforderungen

386er IBM oder zu 100% kompatibler Computer.
MS-DOS 3.3 oder höhere Version.
Mindestens 4 MB RAM, Festplatte mit mindestens 8 MB freiem Speicherplatz und Microsoft-kompatible Maus.
Super-VGA-Grafikkarte und Monitor im 640x480x256-Farb-Modus (512 KB Video-RAM).
Unterstützt Ad Lib, Media Vision, Sound Blaster, Roland MPU-401 und zu 100% damit kompatible Soundkarten.

WARNUNG!

Bevor Sie SimCity 2000 installieren und spielen können, müssen Ihr CD-ROM-Laufwerk, Ihre Soundkarte und die erforderlichen Treiber auf Ihrem Computer installiert sein. Sollten Sie irgendwelche Fragen dazu oder Probleme mit Ihrer Soundkarte oder Ihrem CD-ROM-Laufwerk haben, wenden Sie sich bitte an den Kundendienst der jeweiligen Hersteller.

SimCity 2000 installieren und starten

Bevor Sie *SimCity 2000* betreiben können, müssen Sie es auf der Festplatte installieren. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

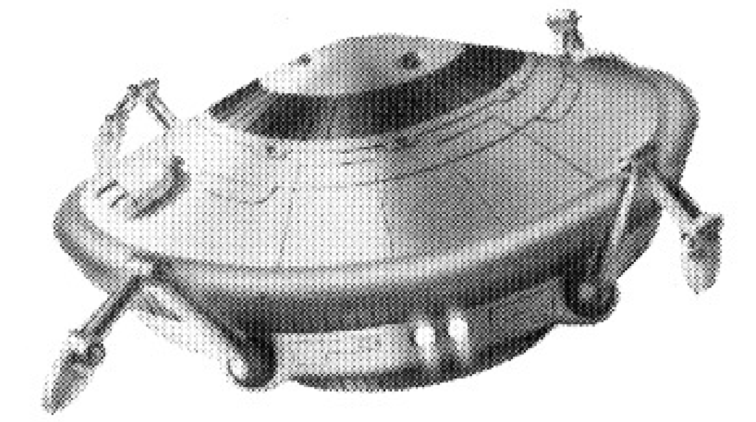
1. Legen Sie die *SimCity 2000*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Geben Sie **D:** <Return> oder **E:** [Return] bzw. **den entsprechenden Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks** [Return] ein. (Vergessen Sie dabei den Doppelpunkt hinter dem Buchstaben nicht!)
3. Geben Sie **INSTALL** [Return] ein.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm: Geben Sie Ihren Namen ein, und beantworten Sie die Fragen, wenn Sie dazu aufgefordert werden.
5. Vergewissern Sie sich nach der Installation, daß Sie sich im richtigen Verzeichnis auf Ihrer Festplatte befinden (das Standardverzeichnis ist C:\SC2000), und geben Sie **SC2000** [Return] ein.

Problemlösung

Sollten Sie Probleme haben, *SimCity 2000* zu installieren oder zu betreiben, dann lesen Sie die Hinweise in dieser Anleitung. Damit dürften Sie die meisten Probleme und offenen Fragen geklärt haben. Wenn Sie die nachstehenden Hinweise befolgt haben und immer noch Hilfe benötigen, so wenden Sie sich an den Maxis-Kundendienst unter der Nummer +44 (0) 71-4902333.

Wenn die Installation nicht funktioniert

Überprüfen Sie, ob Ihre Maus angeschlossen und ihr Maustreiber installiert ist. Sollte die Installation dann immer noch nicht funktionieren, starten Sie Ihren VESA-Treiber, bevor Sie das Installationsprogramm ablaufen lassen.



SimCity 2000 und Ihre Grafikkarte

SimCity 2000 bietet Ihnen wunderschöne 256-Farben-Grafiken (640x480). Das ist wirklich herrlich, aber hierin liegen auch zwei mögliche Problemquellen:

1. Sie benötigen eine Super-VGA-Karte mit mindestens 512 KB Videospeicher.
2. Es gibt verschiedene Arten von Videokarten, die 256-Farben-Grafiken in hoher Auflösung erzeugen können, und alle funktionieren anders.

Dies bedeutet, daß *SimCity 2000* vor dem Programmstart Informationen zu Ihrer Videokarte benötigt. Das Installationsprogramm untersucht Ihre Videokarte und versucht herauszufinden, welche Art von Karte Sie benutzen. Wenn es dabei eine Karte findet, die mit einem S3-Chip-Satz (viele beschleunigte Grafikkarten benutzen diesen) oder dem Mach-32-Chip (von einigen ATI-Karten benutzt) arbeitet, oder wenn eine Karte gefunden wird, die mit dem VESA-Standard kompatibel ist, dann weiß das Installationsprogramm, was es zu tun hat, und fährt mit der Installation fort, ohne Ihnen irgendwelche Fragen zu stellen.

Sollte Ihre Karte aber nicht erkannt werden, gibt Ihnen das Installationsprogramm an, welche Art von Karte vorliegen könnte, und bietet Ihnen einige Auswahlmöglichkeiten an:

1. Nehmen Sie den Vorschlag an (klicken Sie "OK" an).
2. Klicken Sie den Pfeil neben diesem Vorschlag an, um zu sehen, ob Ihre Karte vielleicht auf dieser Liste erscheint, und wählen Sie diese Karte aus. (Klicken Sie dann "OK" an.)
3. Klicken Sie den Knopf an, der besagt, daß Ihre Karte sich nicht auf der Liste befindet, und suchen Sie in einer Reihe von Karten, die *SimCity 2000* unterstützt, aber nicht erkennt, nach derjenigen, die Sie benutzen.

Sollten Sie Ihre Karte dann immer noch nicht finden, klicken Sie den entsprechenden Knopf an (Karte nicht bekannt), und installieren Sie einen VESA-Treiber für Ihre Karte, bevor Sie *SimCity 2000* starten.

WICHTIGER HINWEIS!

Sollte das Installationsprogramm abgelaufen sein, ohne Ihnen irgendwelche Fragen zu Ihrer Videokarte gestellt zu haben, kann es sein, daß Sie einen besonderen VESA-Treiber starten müssen, bevor Sie SimCity 2000 betreiben können.

Wenn Sie versuchen, SimCity 2000 zu starten, und eine Meldung erhalten, die Ihnen mitteilt, daß kein VESA-Treiber gefunden wurde, müssen Sie nach einem VESA-Treiber für Ihre Videokarte suchen und diesen installieren.

Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt "VESA? Was soll denn das sein?" auf dieser Seite.

VESA? Was soll denn das sein?

OK, wie bereits erwähnt, funktionieren diese modernen, hochauflösenden Videokarten alle ein wenig anders. Wir als Software-Hersteller haben uns dabei schon genauso viele Haare ausgerissen wie sicherlich auch die Anwender unserer Software, die stundenlang vor dem Computer sitzen und verzweifelt versuchen, das Spiel in Gang zu bringen.

Um die Kommunikation zwischen all diesen Karten und den Computern zu vereinfachen, gibt es den VESA-Standard. In einigen Karten ist dieser VESA-Treiber bereits eingebaut, aber für die meisten müssen Sie ein besonderes speicherresidentes Programm (TSR-Programm), auch "Treiber" genannt, benutzen. In diesem Fall wendet sich *SimCity 2000* an den Treiber, der dann die Informationen an die Videokarte weitergibt. Ganz einfach, oder? Naja...



Tips zum VESA-Treiber

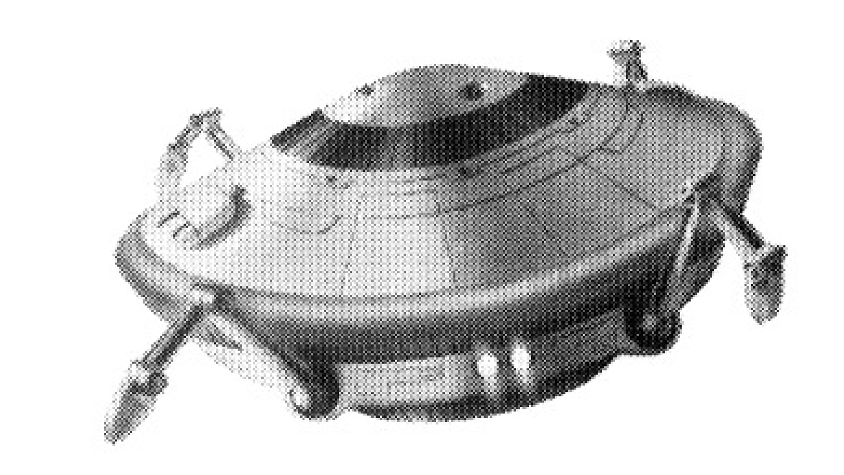
Befolgen Sie diese vier Ratschläge, um den Betrieb von *SimCity 2000* (und einer Reihe anderer Programme) zu vereinfachen:

1. Finden Sie heraus, welche Videokarte sich in Ihrem Computer befindet. (Schauen Sie sich die Verpackung an, mit der sie geliefert wurde, oder achten Sie genau auf die Angaben, die erscheinen, wenn Sie den Computer einschalten - manchmal finden Sie dort den Namen Ihrer Grafikkarte - oder fragen Sie diejenigen, die Ihnen den Computer verkauft haben.)
2. Finden Sie heraus, ob Ihre Karte VESA-kompatibel ist. (Schlagen Sie im Handbuch der Karte nach, oder fragen Sie dort, wo Sie Ihren Computer gekauft haben.)
3. Suchen Sie nach dem passenden VESA-Treiber für Ihre Karte (schauen Sie auf der/den Begleitdiskette/n Ihrer Karte nach, oder fragen Sie den Hersteller), und starten Sie diesen, indem Sie den Treibernamen eingeben und dann <Return> drücken.
4. Versuchen Sie es mit UNIVESA, dem universellen VESA-Treiber.

Das Installationsprogramm kopiert eine Reihe verschiedener VESA-Treiber, einschließlich UNIVESA, in ein Unterverzeichnis mit dem Namen VESA innerhalb des SC2000-Verzeichnisses auf Ihrer Festplatte. In diesem VESA-Verzeichnis finden Sie weitere Unterverzeichnisse für einige Videokartenhersteller (und für UNIVESA). Falls Ihre Karte VESA-kompatibel ist, finden Sie den Namen des benötigten Treibers heraus. Vielleicht ist er schon auf Ihrer Festplatte. Wenn nicht, versuchen Sie es mit dem UNIVESA-Treiber. Sollten Sie auch damit keinen Erfolg haben, wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihrer Videokarte.

Hinweis für Besitzer von ATI-Videokarten

Einige ATI-Videokarten könnten, selbst wenn das Installationprogramm sie erkennt, Probleme beim Starten von *SimCity 2000* verursachen. Sie erhalten dann die Fehlermeldung "Error 35". Betreiben Sie daraufhin einfach vor dem Start von *SimCity 2000* ein Programm mit dem Namen MW_ATIUP.EXE. Dieses Programm wurde vom Installationsprogramm in das SC2000-Verzeichnis kopiert. Haben Sie damit keinen Erfolg, betreiben Sie den ATI-VESA-Treiber (dieser hat den Namen VVESA1.COM) anstelle von MW_ATIUP.EXE. Der Treiber befindet sich im Verzeichnis SC2000\VESA\ATI auf Ihrer Festplatte. Sollte auch dies nicht funktionieren, betreiben Sie MW_ATIUP.EXE und den Treiber zusammen.



Von Mäusen und Sims

Wenn Sie *SimCity 2000* nicht starten können, eine Fehlermeldung erhalten, die Ihnen mitteilt, daß keine Microsoft-kompatible Maus gefunden wurde, bedeutet dies:

1. Sie haben keinen Maustreiber installiert. Vergewissern Sie sich also vor dem Start von *SimCity 2000*, daß der entsprechende Maustreiber installiert ist.
2. Ihr Maustreiber ist zwar installiert, aber er ist zu alt, um irgendwas mit unseren supertollen hochauflösenden 256-Farben-Grafiken anfangen, zu können. In diesem Fall müssen Sie Ihren Maustreiber aktualisieren. Die aktuelle Version erhalten Sie vom Hersteller Ihrer Maus oder über verschiedene Bulletin Boards.

Die SimCity 2000 -Bootdiskette

Erfüllt Ihr Computer alle Hardware-Voraussetzungen, und Sie haben trotzdem noch Probleme, *SimCity 2000* zu betreiben, so liegt dies sicherlich an einem speicherresidenten Programm (TSR-Programm). Wenn Sie sich mit Ihrer AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Datei auskennen, ändern Sie diese entsprechend. Sind Sie sich aber nicht ganz sicher, wie Sie hierbei vorgehen müssen, oder möchten Sie dies lieber nicht tun, dann erstellen Sie eine *SimCity 2000*-Bootdiskette. Booten Sie Ihren Computer dann von dieser Diskette, wenn Sie *SimCity 2000* betreiben möchten, und booten Sie von der Festplatte, wenn Ihr Computer mit den normalen Einstellungen arbeiten soll.

GUTE NEUIGKEITEN!

Das Installationsprogramm kopiert ein absolut phantastisches Utility-Programm mit dem Namen BOOTDISK.COM auf Ihre Festplatte. Damit können Sie in den meisten Fällen erfolgreich Bootdisketten erstellen. Versuchen Sie es! So geht's:

1. Geben Sie hinter dem DOS-Systemzeichen **C:** [Return]* ein.
2. Geben Sie **CD SC2000** [Return]* ein.
3. Geben Sie **BOOTDISK** [Return] ein.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

* bzw. das Laufwerk und/oder Verzeichnis, das Sie bei der Installation als Zielverzeichnis angegeben haben.

Hinweise zur Bootdiskette

Beim Erstellen einer Bootdiskette müssen Sie auch zwei besondere Textdateien erstellen, die AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS genannt werden. Erstellen Sie diese am besten mit einem Texteditor, wie EDIT, der mit DOS 5 und höheren Versionen geliefert wird, oder NOTEPAD, der in Windows enthalten ist. Denken Sie beim Erstellen dieser Dateien bitte daran, daß Sie am Ende jeder Zeile <Return> drücken und diese Dateien im **Wurzelverzeichnis der Bootdiskette** speichern müssen. Achten Sie auch darauf, daß Sie alle Befehle und Dateinamen richtig schreiben.

Sie können die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien auch mit einem anderen Texteditor oder mit einem Textverarbeitungsprogramm schreiben. Dann müssen Sie sie aber als ASCII-Textdateien sichern, denn sie funktionieren nicht, wenn Sie im Format irgendeines Textverarbeitungsprogramms gespeichert werden.



Sie können auch den COPY CON-Befehl benutzen, um die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien zu erstellen. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

1. Geben Sie **A:** [Return] ein.

2a. Geben Sie **COPY CON AUTOEXEC.BAT** [Return] (für die AUTOEXEC.BAT-Datei) ein.

2b. Geben Sie **COPY CON CONFIG.SYS** [Return] (für die CONFIG.SYS-Datei) ein.

3. Geben Sie nun die unten angegebenen Zeilen ein, drücken Sie nach jeder Zeile [Return], und gehen Sie zur nächsten Zeile über, ohne auf eine Reaktion des Computers zu warten.

4. Drücken Sie **F6**, wenn Sie mit der Datei fertig sind.

Diese Zeilen sind für jeden Computer anders. Um herauszufinden, wie sie in Ihrem Fall aussehen, sehen Sie sich die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien im Wurzelverzeichnis Ihrer Festplatte (C:) mit EDIT, NOTEPAD oder einem anderen Texteditor oder Textverarbeitungsprogramm an. Suchen Sie nach den Zeilen, die sich auf das CD-ROM-Laufwerk beziehen, und notieren Sie diese. Übertragen Sie die Zeilen dann auf die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien Ihrer Bootdiskette.

Sollten Sie diese Zeilen nicht finden, wenden Sie sich an den Kundendienst der Herstellerfirma Ihres CD-ROM-Laufwerks.

Verfügt Ihr Computer nur über 4 MB RAM, kann es sein, daß der Arbeitsspeicher nicht ausreicht, um SimCity 2000 zu betreiben, es sei denn, Sie lassen die beiden CD-ROM-Zeilen weg.

Erstellen der *SimCity 2000*-Bootdiskette:

1. Schritt: Legen Sie eine leere, formatierte Diskette in Laufwerk A: ein, und machen Sie diese mit Hilfe des SYS-Befehls zu einer Bootdiskette, indem Sie **SYS A:** [Return] eingeben. Damit werden die Systemdateien auf diese Diskette kopiert, d.h. sie wird zu einer Bootdiskette. (Beschriften Sie die Diskette, damit Sie sie später auch wiederfinden.)

2. Schritt: Kopieren Sie Ihren Maustreiber (normalerweise MOUSE.COM oder MOUSE.SYS) und Ihren VESA-Treiber (falls erforderlich) auf die Bootdiskette.

3. Schritt: Erstellen Sie auf Ihrer Bootdiskette eine AUTOEXEC.BAT-Datei, um *SimCity 2000* zusammen mit Ihrer Maus zu betreiben. Sie sollte etwa folgendermaßen aussehen:

PROMPT PG

MOUSE (wenn Sie MOUSE.COM benutzen)

[der Name Ihres VESA-Treibers] (falls erforderlich)

[die Zeile für Ihr CD-ROM-Laufwerk] (falls erforderlich - siehe Hinweis links)

C:

CD\SC2000

SC2000

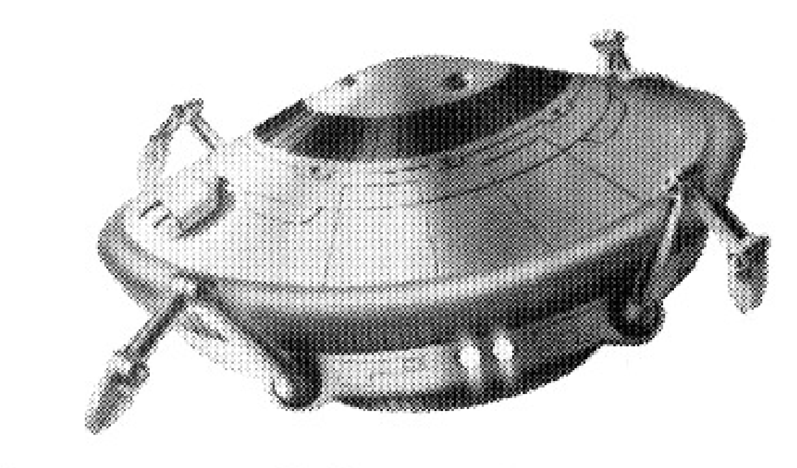
Wenn sich *SimCity 2000* nicht im Verzeichnis C:\SC2000 befindet, geben Sie in den Zeilen 5 und 6 das entsprechende Laufwerk und Verzeichnis ein. Falls Sie den Maustreiber MOUSE.SYS anstatt MOUSE.COM benutzen, entfernen Sie die 2. Zeile der AUTOEXEC.BAT-Datei, und starten Sie den Maustreiber mit der CONFIG.SYS-Datei. Die CONFIG.SYS-Datei sollte etwa folgendermaßen aussehen:

DEVICE=MOUSE.SYS

FILES=30

[die Zeile für Ihr CD-ROM-Laufwerk] (falls erforderlich - siehe Hinweis links)

4. Schritt: Legen Sie die neue *SimCity 2000*-Bootdiskette in Laufwerk A: ein, und booten Sie Ihren Computer erneut. Nehmen Sie nach dem Spielen von *SimCity 2000* die Diskette aus dem Laufwerk, und booten Sie Ihren Computer von der Festplatte, um die normalen Einstellungen wieder herzustellen.



Sonstiges

Städtenamen

In *SimCity 2000* hat jede Stadt eigentlich zwei Namen: den VOLLSTÄNDIGEN Namen, den Sie der Stadt geben, wenn Sie sie erschaffen, und den DATEINAMEN, unter dem sie gesichert ist. Der vollständige Name kann bis zu 30 Zeichen lang sein und aus Buchstaben, Zahlen, Leerzeichen und Symbolen bestehen. Der Dateiname muß sich aber an die Regeln eines DOS-Dateinamens halten. Er darf höchstens acht Zeichen lang sein (keine Leerzeichen, keine Symbole), und er erhält die Erweiterung "**.SC2**". *SimCity 2000* schlägt Ihnen automatisch einen Dateinamen vor, indem es aus den ersten acht "gültigen" Zeichen des vollständigen Namens (Leerzeichen und Symbole werden also nicht berücksichtigt) einen Dateinamen bildet und die Erweiterung ".SC2". anhängt. Wenn Sie Städte sichern, können Sie auch einen anderen Namen eingeben oder den vorgeschlagenen ändern.

Städte sichern und laden

Wählen Sie "Stadt speichern" aus dem Dateimenü, um eine Stadt zu sichern. Wenn die Stadt bereits zu einem früheren Zeitpunkt gesichert wurde, wird sie mit demselben Namen und an derselben Stelle erneut gespeichert. Wenn nicht, wird sie mit dem von *SimCity 2000* erschaffenen Namen gesichert.

Um Ihre Stadt unter einem anderen Namen oder an einer anderen Stelle zu sichern, wählen Sie "Stadt speichern unter..." aus dem Dateimenü. Daraufhin erscheint das Dialogfeld zum Speichern von Städten. Sie können den vollständigen Namen der Stadt ändern, indem Sie ihn anklicken und einen neuen eingeben. Um den Dateinamen zu ändern, klicken Sie die entsprechende Box an, markieren den aktuellen Namen und geben einen neuen ein. (Der Computer fügt automatische die Erweiterung ".SC2" hinzu.) Möchten Sie die Stadt in einem anderen Verzeichnis sichern, klicken Sie die spitzen Klammern (<..>) doppelt an, um ins übergeordnete Verzeichnis zu gelangen, und klicken Sie dann den entsprechenden Verzeichnisnamen doppelt an, um in dieses Verzeichnis zu gehen. Wenn Sie die Stadt in einem anderen Laufwerk sichern möchten, klicken Sie den Laufwerksbuchstaben auf der rechten Seite des Dialogfeldes an. Nachdem Sie den vollständigen Namen, den Dateinamen, das Verzeichnis und das Laufwerk angegeben haben, klicken Sie den "Speichern"-Knopf an. Sie können das Dialogfeld auch schließen, ohne eine Stadt zu sichern. Klicken Sie dazu den "Abbrechen"-Knopf an.

Städte laden

Wenn Sie eine Stadt laden möchten, wählen Sie "Stadt laden" vom Dateimenü, um das Dialogfeld zum Laden von Städten zu öffnen. Klicken Sie dann den Namen der Stadt, die Sie laden möchten, doppelt an, oder klicken Sie einmal den Namen und dann den "Laden"-Knopf an.

Wenn sich die Stadt, die Sie laden möchten, in einem anderen Verzeichnis befindet, klicken Sie entweder den entprechenden Verzeichnisnamen oder die spitzen Klammern (<..>) doppelt an, um ins übergeordnete Verzeichnis zu gelangen. Möchten Sie den vollständigen Namen der Stadt oben im Dialogfeld angezeigt sehen, klicken Sie den Dateinamen einmal an. Klicken Sie den "Abbrechen"-Knopf an, um das Dialogfeld zu schließen, ohne eine Stadt zu laden.



Übersichts-karten

Tastatur- und Mausschnelltasten

Die **Pfeiltasten** scrollen das Gelände in der Stadtansicht.
Der **rechte Mausknopf** aktiviert das "Zentrieren"-Werkzeug.
Pos 1 vergrößert die Darstellung Ihrer Stadt.
End verkleinert die Darstellung Ihrer Stadt.
Die **Lösch-Taste (Entf)** dreht die Ansicht Ihrer Stadt entgegen dem Uhrzeigersinn.
Die **Bild unten-Taste** dreht die Ansicht Ihrer Stadt im Uhrzeigersinn.
Wenn Sie einen beliebigen Knopf oder eine Steuerfunktion **anklicken und die Umschalttaste gedrückt halten**, rufen Sie entsprechende Hilfsinformationen auf.
Halten Sie die **Umschalttaste gedrückt**, während Sie einen beliebigen Punkt der Stadt **anklicken**, um die Abfrage-Funktion mit kleinen Informationsfenstern zu aktivieren.
Wenn Sie beim Plazieren von Straßen, Schienen, U-Bahnen, Zonen usw. die **Umschalttaste** drücken, bevor Sie den Mausknopf loslassen, wird der Vorgang storniert.
Drücken Sie im Städtebaumodus die **B-Taste**, um vorübergehend das Bulldozer-Werkzeug zum Abreißen und Räumen zu aktivieren.

Die Gelände Werkzeugleiste

- Coast – Küste anlegen
- River – Fluß anlegen
- Schieberegler
- MAKE – Neue Landschaft erzeugen
- Gelände anheben
- Gelände absenken
- Gelände strecken
- Gelände ebnen
- Meeresspiegel anheben
- Meeresspiegel absenken
- Wasser plazieren
- Wasserlauf plazieren
- Baum plazieren
- Wald plazieren
- Verkleinern
- Vergrößern
- Drehung gegen den Uhrzeigersinn
- Drehung im Uhrzeigersinn
- Zentrieren
- Hilfe
- DONE – Gelände-Editiermodus beenden und Übergang zum Stadtmodus

Die Stadt-Werkzeugleiste

- Bulldozer
- Landschaftsgestaltung
- Notfall
- Elektrizität
- Belohnungens
- Wasser
- Straßen
- Schienen
- Häfen
- Wohngebiete
- Industriezonen
- Gewerbezonen
- Bildung
- Städtische Diensie
- Freizeit
- Schilder
- Abfrage
- Drehung gegen den Uhrzeigersinn
- Drehung im Uhrzeigersinn
- Verkleinern
- Zentrieren
- Vergrößern
- Kartenfenster
- Schaubildfenster
- Nachfrageanzeige
- Bevölkerungsfenster
- Industriefenster
- Nachbarfensterr
- Budgetfenster
- Gebäude zeigen
- Schilder zeigen
- Infrastruktur zeigen
- Gebiete zeigen
- Untergrund
- Hilfe